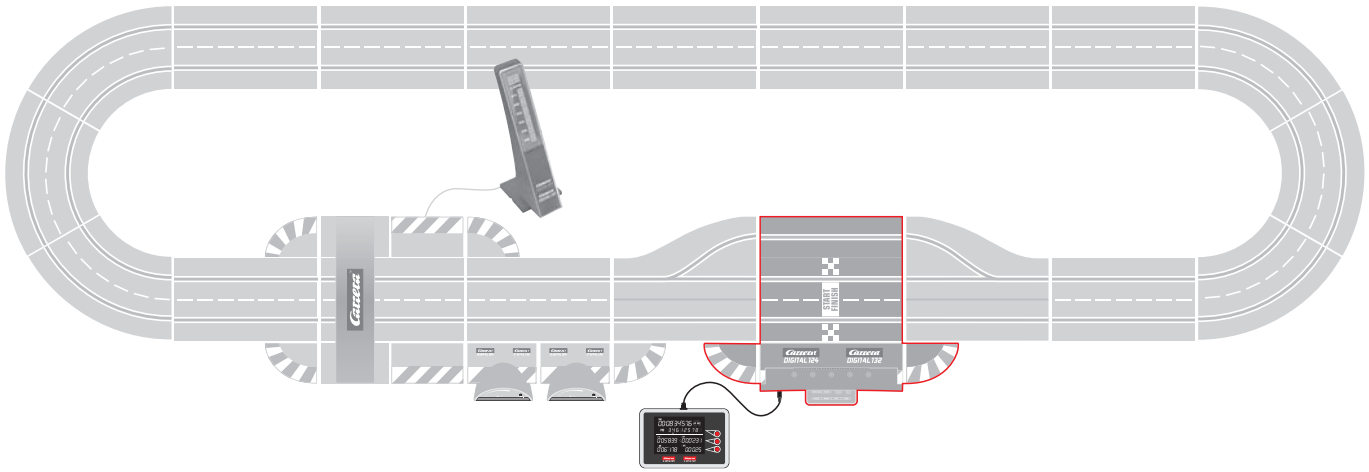
Carrera®
DIGITAL 124

Carrera®
DIGITAL 132

30355 LAP COUNTER

D	Montage- und Betriebsanleitung
GB USA	Assembly and operating instructions
F	Instructions de montage et d'utilisation
E	Instrucciones de uso y montaje
P	Instruções de montagem e modo de utilização
I	Istruzioni per il montaggio e l'uso
NL	Montage- en gebruiksaanwijzing
S	Monterings- och bruksanvisning
FIN	Asennus- ja käyttöohjeet
N	Montajse- og bruksanvisning
H	Összeszerelési és használati útmutató
PL	Instrukcja obsługi i montażu
SK	Návod na montáž a pre prevádzkuo
CZ	Návod na montáž a pro provoz
BG	Ръководство за монтаж и експлоатация
GR	Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας
RO	Instrucțiuni de montaj şi de utilizare
DK	Monterings- og driftsvejledning
RC	安装和使用说明
J	取扱説明書取扱説明書の内容は予
ROK	조립과 작동 방법
Arabic	إرشادات التركيب و الأستخدام
TR	Montaj ve işletme kılavuzu
RUS	Инструкция по монтажу и эксплуатации

Aufbauvorschlag · Assembly proposal · Suggestion de montage · Propuesta de montaje
Sugestão de montagem · Suggerimento per il montaggio · Opbouwvoorstel · Monteringsförslag
Kokoamisehdotus · Oppbygningsforslag · Felépítési javaslat · Propozycja montażu
Návrh postavenia · Návrh na uspořádání · Предложение за монтаж · Πρόταση σύνδεσης
Propunere de asamblare · Opbygningsforslag · 建造指南 · 組立方法 · 조립방법
إرشادات البناء والتركيب · Kurma önerisi · Предложение по монтажу



F

Table des matières

Instructions de sécurité 10
Important 10
Contenu 10
Description 10
Fonctions 10
Raccord 10
Installer le Lap Counter 10
Vue d'ensemble sur l'écran 10
Préparation pour le départ 11
Faux départ 11
Mode d'entraînement 11
Course de tours de circuits 11
Affichage des courses Tour des positions 11
Course contre la montre 11
Affichage de la course par tour Tour des positions 12
Réglages de l'écran 12
Fonction Reset 12
Maintenance et entretien 12
Élimination des défauts/mode de conduite 12
Caractéristiques techniques 12

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!
Le mode d'emploi contient des informations importantes sur le montage et la manipulation de votre Lap Counter électronique Carrera DIGITAL 124/132. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez nos sites Internet :
carrera-toys.com · carreraclub.com

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.

Veuillez tenir compte du fait que le Lap Counter électronique n'est fonctionnel qu'en liaison avec la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132. Le Lap Counter peut être utilisé pour les véhicules Carrera DIGITAL 124/132.

Si vous avez besoin d'informations concernant la manipulation de la Control Unit 30352 Carrera DIGITAL 124/132, veuillez consulter le mode d'emploi de la Control Unit.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouvel Lap Counter électronique Carrera DIGITAL 124/132.

Instructions de sécurité

• **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie, de petits éléments pouvant être ingérés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit et les voitures présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers! Remplacer les pièces défectueuses.

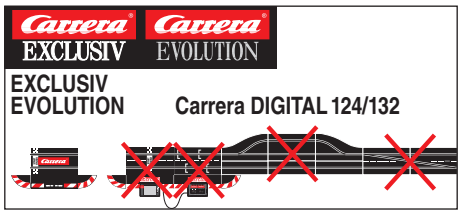
• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.

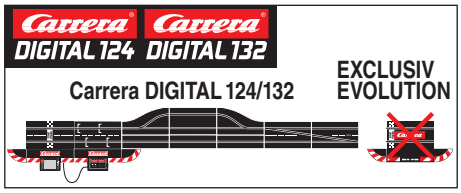
• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.

• Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.

• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.

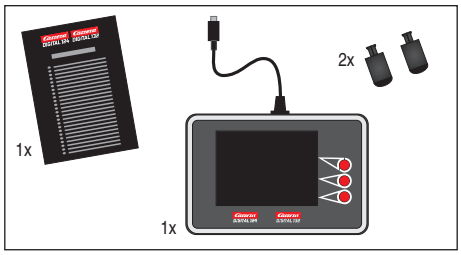
Important





N'oubliez pas que les modèles Exclusiv/Evolution (système analogique) et Carrera DIGITAL 124/132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Exclusiv/Evolution ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 124/132, Black Box comprise) sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Exclusiv/Evolution ou le rail de contact Carrera DIGITAL 124/132, Black Box comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèle Carrera DIGITAL 124/132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit stop) ne doit non plus être inséré dans un circuit Exclusiv/Evolution, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 124/132, auquel cas toute prétention à une prestation de garantie est exclue.

Contenu



1 Lap Counter cordon d'alimentation inclus
2 Pieds
1 Mode d'emploi

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.

Description

Le Lap Counter 30355 ne peut être utilisé qu'avec la Control Unit 30352 et permet de compter les tours et de chronométrer le temps pour jusqu'à 8 véhicules, dont 6 peuvent être pilotés activement. En plus l'Autonomous Car et le Pace Car peuvent être affichés.

Remarque : Si plusieurs Autonomous Cars roulent en même temps, ils seront comptés ensemble sur la Position 7 et tous les Pace Cars ensemble sur la Position 8.

À l'emploi du Pit Lane 30356, un comptage de tours ou un chronométrage du temps peut aussi se faire dans le Pit Lane. Pour de plus amples informations à ce propos, cf. aussi le mode d'emploi de la Control Unit 30352.

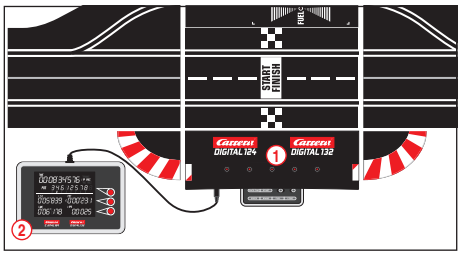
Réglages d'usine :
- Course de tours de circuits = 50
- Course contre la montre = 5 minutes
- Contraste = 20
- Luminosité = 20

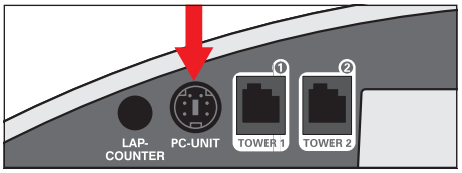
Fonctions

- Mode d'entraînement
- Course en tours max. 9999
- Course contre la montre max. 49:59'59"
- Mode F1 ou Slot au choix pour la fin de la course
- Affichage des positions sur l'écran

Le Lap Counter dispose d'une fonction Mémoire. Dès que les valeurs du réglage en usine sont modifiées, les valeurs modifiées sont conservées jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau paramétrées.

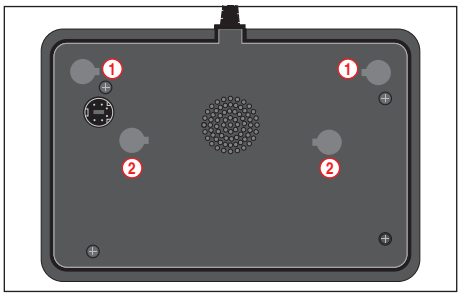
Raccord





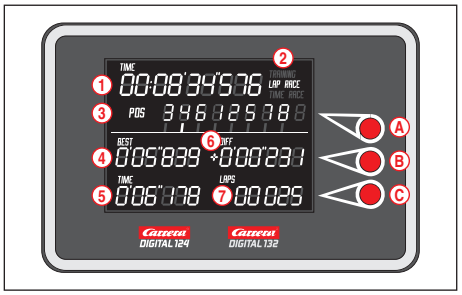
Aucun rail spécial n'est nécessaire pour le Lap Counter (2). L'appareil est relié directement à la douille de raccord „PC UNIT" de la Control Unit (1) et il est immédiatement prêt à l'emploi.

Installer le Lap Counter



Les logements des pieds se trouvent à l'arrière du boîtier. Selon l'inclinaison souhaitée, les pieds peuvent être enfichés dans la Position (1) ou (2). Pour le montage des pieds, les enficher complètement dans les logements jusqu'à ce qu'ils s'enclenchent. Retirer les pieds du logement pour le démontage.

Vue d'ensemble sur l'écran



(1) Affichage du temps complet
(2) Mode de la course
(3) Affichage de la position
(4) Meilleurs temps de tour
(5) Dernier temps de tour
(6) Retard par rapport à celui qui est en tête
(7) Nombre de tours parcourus
(A) - (C) Touches de commande

Préparation pour le départ

Avant d'utiliser le Lap Counter, il faut coder tous les véhicules. Pour le codage des différents véhicules, cf. le mode d'emploi de la Control Unit.

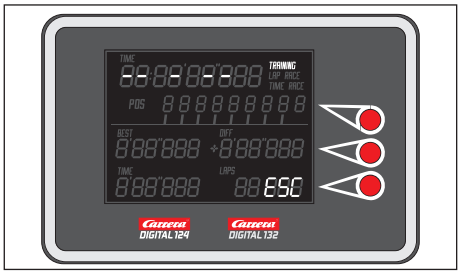
Faux départ

Si pendant la phase du feu de départ, le régulateur manuel d'un véhicule est actionné, ceci est considéré comme faux départ. Le véhicule qui a causé le faux départ, démarre brièvement et la DEL du véhicule /régulateur manuel en question clignote. La course ou l'entraînement ne sera pas ouvert et il faut prendre un nouveau départ.

Mode d'entraînement

Le mode d'entraînement sert à l'entraînement et au placement du départ dans la course et peut être lancé sans réglage des tours ou du temps. Pour le réglage du mode d'entraînement, veuillez procéder de la manière suivante :

1. Branchez la Control Unit (commutateur ON-OFF).
2. La DEL du milieu de la Control Unit s'allume en mode permanent après 1 seconde env. et un bref signal acoustique retentit.
3. 3. Le Lap Counter électronique Carrera DIGITAL 124/132 se branche automatiquement en mode d'entraînement.



4. Appuyez une fois sur le bouton de départ de la Control Unit – toutes les DEL s'allument en permanence.
5. Placez le/les véhicule/s codé/s au préalable sur le rail de raccord.
6. Appuyez ensuite à nouveau sur le bouton de départ – la séquence de départ est déclenchée, les DEL s'allument et des signaux acoustiques retentissent.
7. La course d'entraînement commence après l'écoulement de la séquence de départ et le temps intégral („TIME“) commence à compter.

Pendant et après un entraînement, il est possible de connecter vers les différents véhicules via la touche A. Alors un trait vertical est affiché dans l'affichage des positions sous le véhicule choisi. Pour le véhicule correspondant, les données suivantes sont affichées sur l'écran :

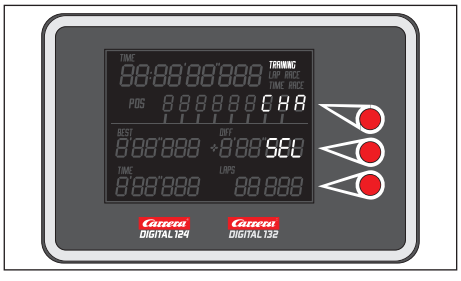
- Meilleur temps de tour
- Dernier temps de tour
- Retard par rapport au véhicule en tête en tant que retard de temps ou retard de tour
- Nombre de tours parcourus

Pour mettre fin à la course d'entraînement, appuyez pendant la course une fois sur la **touche C** („ESC“). Pour retourner au menu principal, il faut appuyer encore une fois sur la **touche C** („ESC“).

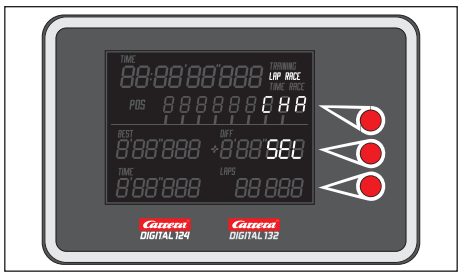
Remarque :
Après la fin du mode d'entraînement, toutes les données sont perdues. Certains temps de tour dépassant 09:59:999 ne peuvent pas être affichés sur l'écran.

Course de tours de circuits

Pour configurer une course de tours de circuits, appuyez dans le menu principal la **touche C** („ESC“). L'affichage change à présent dans le mode choisi.

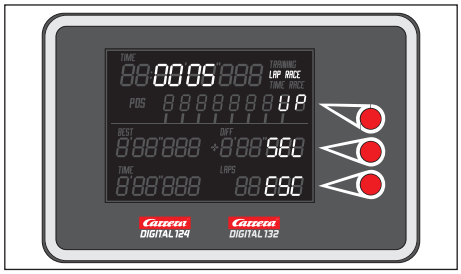


Le mot „TRAINING“ clignote et les lettres „CHA“ pour Change (changer) et „SEL“ pour Select (choisir) sont affichés sur l'écran. Via la **touche A** („CHA“), le mode change jusqu'à ce que „LAP RACE“ clignote.

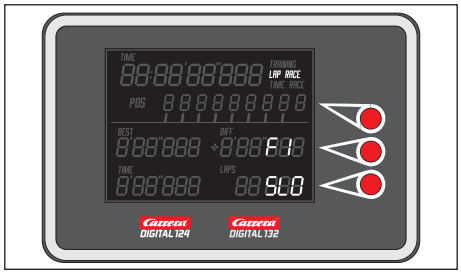


Via la **touche B** („SEL“), le choix est confirmé et on accède à la prochaine entrée.

Au cours d'une prochaine étape, le nombre de tours sera fixé. Par principe, il faut d'abord faire le réglage de la 1ère position, ensuite de la 10e position et de la 100e position, et finalement de la 1000e position (le chiffre correspondant clignote sur l'écran). En appuyant sur la **touche A** („UP“), vous augmentez le chiffre. Pour passer à la position suivante, appuyez sur la **touche B** („SEL“) et réglez la valeur comme décrit. Si le nombre de tours préréglé ne doit pas être modifié, confirmez ceci en appuyant sur la **touche B** („SEL“) jusqu'à ce que l'affichage des tours disparaisse.



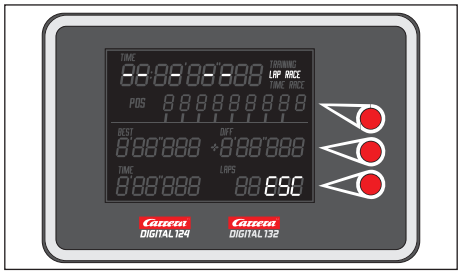
Après l'entrée des tours, il faut fixer ensuite le mode pour la fin de la course. Via les touches correspondantes, on peut choisir entre „F1“ ou „SLOT“.



Mode F1 :
Après que le véhicule en tête a achevé les tours de consigne, seuls les tours actuels seront mesurés pour les véhicules suivants.

Mode Slot :
Tous les véhicules doivent faire l'ensemble des tours de consigne jusqu'à la fin de la course.

Après le choix du mode, l'affichage commute sur le mode de disponibilité et attend le signal de départ.



Appuyez une fois sur la touche „START“ sur la Control Unit et placez les véhicules sur le rail de raccord. Appuyez ensuite à nouveau sur la touche de départ. La séquence de départ s'écoule et le temps commence à courir sur le Lap Counter.

Pendant et après une course de tours de circuits, il est possible de connecter vers les différents véhicules via la **touche A**. Alors un trait vertical est affiché dans l'affichage des positions sous le véhicule choisi. Pour le véhicule correspondant, les données suivantes sont affichées sur l'écran :

- Meilleur temps de tour
- Dernier temps de tour
- Retard par rapport au véhicule en tête en tant que retard de temps ou retard de tour
- Nombre de tours parcourus

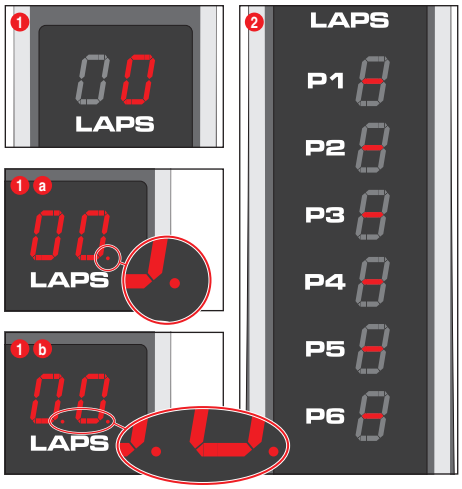
Si un véhicule a achevé la course, ceci est affiché sur la position correspondante par un clignotement sur l'écran. À la fin de la course, un signal acoustique retentit et l'affichage sur l'écran commence à clignoter.

Pour interrompre une course de tours de circuits en cours, appuyez pendant la course une fois sur la **touche C** („ESC“).

Affichage des courses Tour des positions

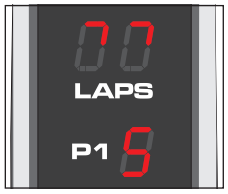
Si le Lap Counter est utilisé en liaison avec la Position Tower 30357, le nombre de tours réglé est affiché dans l'affichage par segment du haut. Pendant la course, ce nombre compte à rebours sur le zéro jusqu'à ce que le véhicule de tête mette fin à la course.

L'affichage de tours à deux chiffres peut afficher au maximum 250 tours via l'affichage par segment. Les chiffres des centaines sont représentés ici par les points en bas à droite dans le segment correspondant.



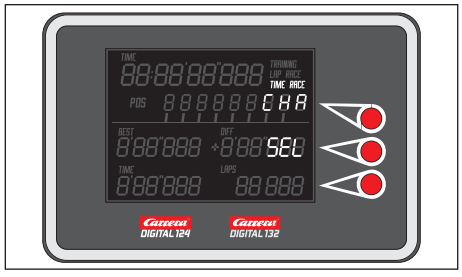
1 Indicador LED segmentado de 2 dígitos para mostrar el número de vueltas
1 a Indicación 100 vueltas
1 b Indicación 200 vueltas
2 Respectivamente un indicador LED segmentado de 1 dígito para mostrar la posición en carrera de un máximo de 6 vehículos

Pour un nombre de tours réglé supérieur à 250, deux crochets sont affichés dans l'affichage par segment du haut. L'affichage ne compte à rebours vers le zéro qu'à partir de 250 tours encore à parcourir.

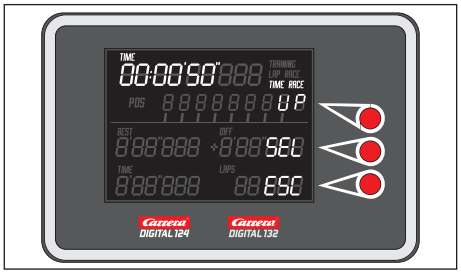


Course contre la montre

Pour configurer une course contre la montre, appuyez dans le menu principal la **touche C** („ESC“). L'affichage change à présent dans le mode choisi. Appuyez sur la **touche A** („CHA“) jusqu'à ce que le mot „TIME RACE“ clignote dans l'affichage.

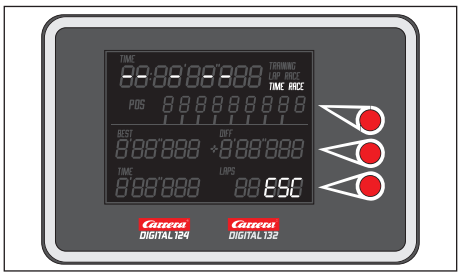


Confirmez le choix en appuyant sur la **touche B** („SEL“) pour accéder à l'entrée du temps.



Après le choix, la position des secondes clignote. Par principe, le réglage des secondes a lieu en premier, puis celui des minutes et enfin celui des heures (le curseur de l'écran clignote à la position correspondante). En appuyant sur la **touche A** („UP“), vous augmentez le chiffre. Pour passer à la position suivante, appuyez sur la **touche B** („SEL“) et réglez le temps choisi comme décrit.
Si la durée de la course préréglée ne doit pas être modifiée, confirmez ceci en appuyant à plusieurs reprises sur la **touche B** („SEL“) jusqu'à ce que l'affichage du temps disparaît.

Après l'entrée du temps, l'affichage commute sur le mode de disponibilité et attend le signal de départ.



Appuyez une fois sur la touche „START“ sur la Control Unit et placez les véhicules sur le rail de raccord. Appuyez ensuite à nouveau sur la touche de départ. La séquence de départ s'écoule et le temps commence à courir à rebours sur le Lap Counter.

Pendant et après une course contre la montre, il est possible de connecter vers les différents véhicules via la **touche A**. Alors un trait vertical est affiché dans l'affichage des positions sous le véhicule choisi. Pour le véhicule correspondant, les données suivantes sont affichées sur l'écran :

- Meilleur temps de tour
- Dernier temps de tour
- Retard par rapport au véhicule en tête en tant que retard de temps ou retard de tour
- Nombre de tours parcourus

Lorsque le temps total est passé, le course est achevée, un signal acoustique retentit et les positions de tous les véhicules clignotent sur l'écran. Dans la ligne supérieure „TIME“, le temps total du véhicule de tête est alors affiché.

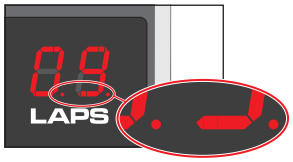
Pour interrompre une course contre la montre en cours, appuyez pendant la course une fois sur la **touche C** („ESC“).

Affichage de la course par tour Tour des positions

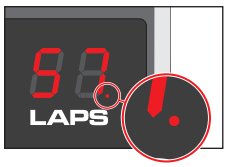
Si le Lap Counter est utilisé en liaison avec la Position Tower 30357, le temps à parcourir sera affiché dans le segment du haut. Pendant la course, ce temps compte à rebours sur le zéro jusqu'à ce que la course soit achevée.

Pour une course contre la montre, le temps maximum qui peut être réglé, est de 49:59'59''. Ici les heures sont signalées par deux points dans l'affichage par segment. Après expiration des heures, les minutes encore restantes seront représentées par le point dans l'affichage par segment de droite. Lorsque la dernière minute de la course a commencé, l'affichage compte à rebours seconde après seconde sans point jusqu'à zéro.

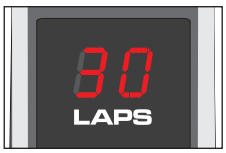
Affichage des heures



Affichage des minutes

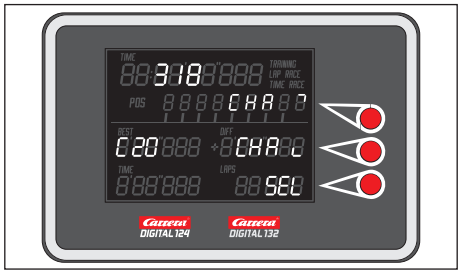


Affichage des secondes

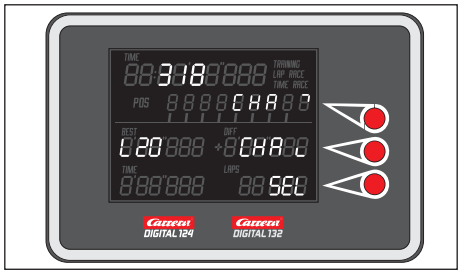


Réglages de l'écran

Pour adapter la lisibilité, le **contraste** de l'écran peut être réglé sur 20 niveaux. Pour ce, débrancher la Control Unit. Maintenir la **touche A** enfoncée pendant le branchement de la Control Unit jusqu'à ce que l'affichage sur l'écran se modifie selon la figure. La ligne supérieure indique la version du logiciel correspondante.
Il est possible de modifier l'intensité du contraste (max. 20) de l'écran avec „CHA ⌝“ et „CHA ⌞„. Pour reprendre la valeur choisie, appuyez sur la **touche C** („SEL“).



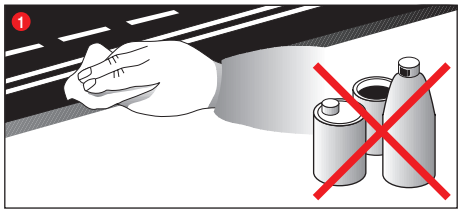
Pour adapter la lisibilité, la luminosité de l'éclairage de fond peut être réglée sur 20 niveaux. Pour ce, débrancher la Control Unit. Maintenir la touche C („ESC“) enfoncée pendant le branchement de la Control Unit jusqu'à ce que l'affichage sur l'écran se modifie selon la figure. La ligne supérieure indique la version du logiciel correspondante.
Il est possible de modifier la luminosité (max. 20) de l'éclairage de fond avec „CHA ⌝“ et „CHA ⌞„. Pour reprendre la valeur choisie, appuyez sur la touche C („SEL“).



Fonction Reset

Pour remettre à zéro tous les réglages du Lap Counter, maintenez enfoncée la **touche B** sur le Lap Counter pendant le branchement de la Control Unit. Maintenez la touche enfoncée jusqu'à ce que l'affichage d'entraînement réapparaisse. Toutes les données seront remises à zéro sur le réglage d'usine. (Voir la description)

Maintenance et entretien



Afin de garantir le parfait fonctionnement du circuit de course, il faut nettoyer régulièrement toutes les pièces du circuit. Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant.

❶ **Circuit de course:** Nettoyer la surface de la voie et les ornières avec un torchon sec. Ne pas utiliser de solvant ou de produits chimiques pour le nettoyage. Si le circuit n'est pas utilisé, ranger le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son car-ton original.

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:
En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:
• Les raccords électriques sont-ils corrects?
• Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
• Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
• La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
• Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
• Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant ?
• En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
• Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit ? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.

Remarque:
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Mode de conduite:
• Adopter une allure rapide sur les droites, freiner avant les virages et accélérer à nouveau à la sortie du virage.
• Ne jamais retenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur est en marche en prévention d'une éventuelle surchauffe ou d'endommagements du moteur.

Remarque: Si vous utilisez des systèmes de rails qui n'ont pas été fabriqués par Carrera, il faut remplacer la quille de guidage existant déjà par la quille de guidage spéciale (#85309). De légers bruits de route lors de l'emploi du Passage Carrera (#20587) ou du virage relevé 1/30° (#20574) sont dus à l'originalité de l'échelle et ne portent pas préjudice à la qualité du jeu.

Toutes les pièces de rechange Carrera sont disponibles dans notre boutique en ligne:
carrera-toys.com
Livraison exclusivement en Allemagne, en Autriche, aux Pays-Bas, en Belgique et au Luxembourg.

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

18 V ⎓ 54 VA (Carrera DIGITAL 124)
14,8 V ⎓ 51,8 VA (Carrera DIGITAL 132)

Modes de courant
1.) Mode Jeu = Les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3.) Mode Veille = Après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.
La DEL du milieu clignote à intervalles longs.
CONSOMMATION DE COURANT < 1 watt / 1W
L'actionnement du régulateur manuel met fin au mode Veille, le circuit se met à nouveau en mode Pause.
4.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipe-ments électriques et électroniques (WEEE). Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2002/96/CE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentielle-ment dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria

carrera-toys.com · carreraclub.com

7.80.12.29.00· 01/2013